

Zwischenbericht “Radikale Gespräche” - 5.Oktober 2022

Sonja Meiners, Sophia Grazdanow, Palina Kasino

Kartenspiel aktuell bestehend aus 22 fiktiven Charakterkarten und 79 Spielkarten

1. Organisation

2. Inhalt

3. Marketing

4. Ausblick

1. Organisation

Am 11. August wurde ein erster Organisationsplan entworfen.

Hierbei haben wir eine visuelle Darstellung erstellt, womit **Meilensteine** und die jeweiligen **nötigen Schritte** hierfür nach **Abschnitten** aufgestellt wurden.

Somit wurden die nächsten Monate in verschiedene **Arbeitsphasen** geteilt.

erster Organisationsplan - 11.08.22_1



The mind map is titled "Onboarding" at the top center. The central node is "Social Media KONTAKT" with a "Sign in" label. It branches into four main areas:

- Marketing (top left):**
 - Marketing Jobs für alle ab 18 (60 min)
 - Starkes Social Media Marketing
 - HootSuite Suite
- Influencer/Partnerships (top right):**
 - behance
 - Twitter & INSTA & FACEBOOK Partner
 - Impressum: D&B Sophia
 - Shopify/bean Weappress / Shopify Partnerische Summe
- Business/Partnerships (bottom right):**
 - ASB's
 - Gemeinschaften Gespräch - Anrechnung
 - Google Forms: QR Code, annehmen Excel-Tabelle
 - Ordner/Struktur - Partner & Vorschau - machen
- Content/Community (bottom left):**
 - Social Media KONTAKT (central node)
 - Mailadresse einrichten von Google-Suite EA
 - 3 persönliche zum Anbieten
 - 1 Kontaktmail (mailing) ...
 - Bestehender CVL Content-Rossi

Arrows indicate flow and connections between these areas.

11.09

ÜBERARBEITUNG

ARBEITS-PHASE (INTERM)

11.10

Wendepunkt - heute erreichen mit Zahlen von Anfang bis Ende

Webseite einrichten

Anja Wiede Spielraum

Kommunikation

Prototyp V2

Aktualisierung all Karten

TESTSPIEL

Ziel 1

Ziel 2

Tram Photos

O1 - TO DO - Liste

Datei Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Daten Tools Erweiterungen Hilfe Letzte Änderung vor 9 Tagen von Sophia Grazdanow

A1:E1	A	B	C	D	E	F	G	H
1	TO DO Liste - Onboarding bis 11.09							
2	Erledigt = (grün) Verantwortlich Aktion			Deadline Notizen				
3	01 - Organisation							
4		Sophia	AGB					
5		Sophia	Steuerberaten Gespräch für die Abrechnung des Kartenspiels/Verkauf über Onlineshop	11.09				
6		Sophia	Termin mit Christian Jäger (Vertrag, Rechtliche Klärung, AGBS)	11.09				
7	erledigt	Sophia	1Passwort um Zugänge sicher zu teilen?	11.09				
8	erledigt	Sophia	Impressum: PlayfulThinking UG (haftungsbeschränkt) Bobstraße 6-8 50676 Köln Sitz	11.09	Steuernummer: 5214017845538 USt-ID: 214/58147220			
9								
10	02 - Marketing							
11		Sophia	Hootsuit Account prüfen	11.09				
12	erledigt	Palina	Insatgram, Twitter, Facebook	11.09				
13	erledigt	Sonja	Shopsystem / Landingpage Recherche	11.09				
14	erledigt	Sonja	für Radymag entschieden					
15	erledigt	Sonja, Sophia	Mailadressen/Google! Konto einrichten (3 persönliche zum Arbeiten / 1 hallo@)	11.09				
16	erledigt	Palina	Mailzugänge zu Google Konto an Sonja und Sophia	11.09				
17	erledigt	Sophia	Domainstatus überprüfen	11.09				
18	erledigt	Sonja, Sophia	Ordnerstruktur	11.09				
19	erledigt	Palina	Erste Postings vorebereitet (ca. 2 Monate)	11.09				
20	erledigt	Palina	Social Media Planung bis Oktober	11.09				
21	erledigt	Sophia	Startnext Account anlegen	11.09				
22	04 - Kartenspiel							
23		Sophia	Googel Forms Vorlage zum Auswerten des Feedbacks					
24	erledigt	Palina	Charakterkarten					
25	erledigt	Palina	Beschreibungstext					
26								
27								
28								
29								
30								

+ Arbeitsphase (1) - 11.10 - Onboarding - 11.09 Erkunden

- Marketing
- Inhalt der Karten
- allgemeiner Status Quo

bisher teilgenommene Workshops/Gespräche mit ExpertInnen:

- 28.07 Gespräch mit Tino Kressner, Einführung in die Plattform "startnext"
- 19.08 Gespräch mit Anja Wrede, Spielexpertin
- 30.09 Schulung digitale Barrierefreiheit von Domingos de Oliveira
- 06.10 Termin mit den Rechtsanwälten Dr. Till Jäger und Michael Funke

2. Inhalt

Ein erster Spiellauf mit externen Personen hat gut aufgezeigt, an welchen Punkten noch gearbeitet werden muss.

Hier eine beispielartige Aufzählung:

a) Für einen höheren Spannungsaufbau muss entsprechend ein erhöhtes Risiko des Verlierens aufgebaut werden.

→ Folglich muss die Anzahl der verschiedenen Karten aus den jeweiligen Kategorien angepasst werden.

b) Die Spielanleitung lässt einige Aspekte offen, weshalb diese im Detail angepasst und ergänzt werden muss.

c) Das Gesprächs- und Diskussionspotential muss deutlich erhöht werden.

→ Hierfür muss eventuell eine eigene Kategorie oder Eröffnungsfragen gestellt werden, welche allerdings möglichst diskursiv sein sollten, um dem Titel "Radikale Gespräche" gerecht zu werden.

d) Sowohl der Text auf den Spielkarten, als auch der Text der Charakterkarten muss sprachlich ausgebessert werden.

→ Dies wurde besonders nach dem Workshop zur Barrierefreiheit deutlich, in dem genaue Tipps gegeben worden sind, wie Sprache einfacher und zugänglicher gestaltet werden kann.

→ Bereits beim Testen ist jedoch auch deutlich geworden, dass die Sprache noch nicht in eine spielerische Lesbarkeit übersetzt worden ist. Die Sätze müssen deutlich kürzer und prägnanter werden.

weitere jüngst aufgekommene Idee:

= Ein verkürzter digitaler Weg zur Quelle.

Mittels mobilen Endgeräten kann direkt zur Quelle geleitet werden, sodass das genaue und weitere Informieren über erwähnte Themen und Geschehnissen erleichtert wird. Es soll aber auch weiterhin eine analoge und angenehm gestaltete Übersicht der verwendeten Quellen vorhanden sein für nicht technikaffine Menschen.

3. Marketing

Folgend sind Beispielbilder der bisher erstellten Webseite.

Auch Vorlagen für Beiträge für Social Media wurden erstellt, wobei hierbei noch geklärt werden muss, welche Kanäle mit welchen Inhalten gefüllt werden. Um den Aspekt zu berücksichtigen, dass Plattformen Content im Algorithmus "abstrafen", wenn sie mit gleichen Inhalt gefüllt werden. Dies bedarf noch einer internen Klärung.

Allgemein besteht die Idee Social Media Kanäle mit verschiedenen Kategorien zu bedienen, um der Nutzung des Kanals einen gewissen Mehrwert bieten zu können.

Vor allem durch die Kategorie "FÄCTS" sollen interessante, historische oder gesellschaftspolitische Fakten aufbereitet werden, welche sich rekursiv auf die Spielinhalte beziehen.

Die Kategorien sollen designtechnisch gut unterscheidbar sein, dennoch einer roten Linie folgend.

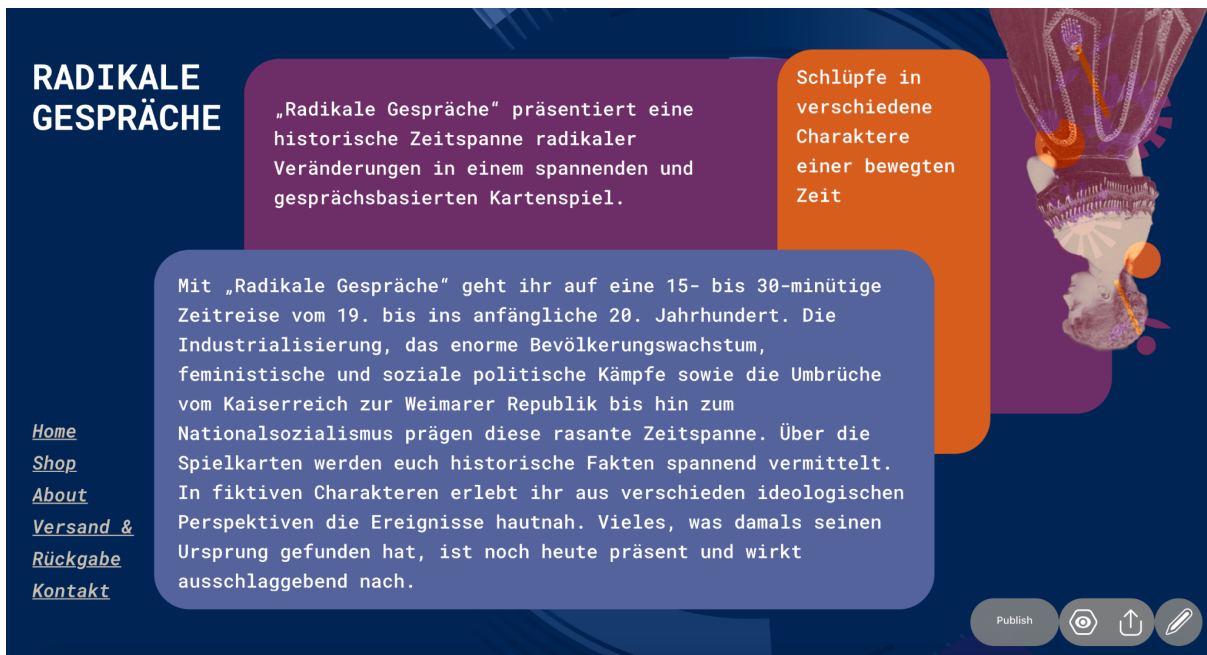
weitere Kategorien:

- WHOS WHO: Vorstellung
- WHAT WHAT WHAT: Erklärende Inhalte zum Spiel
- CROWDFUNDING!: Stand der Crowdfunding-Kampagne

Beispielbild Webseite_1



Beispielbild Webseite_2



Beispielbild Webseite_3



Beispielbild Webseite_4



Beispielbild Webseite_5



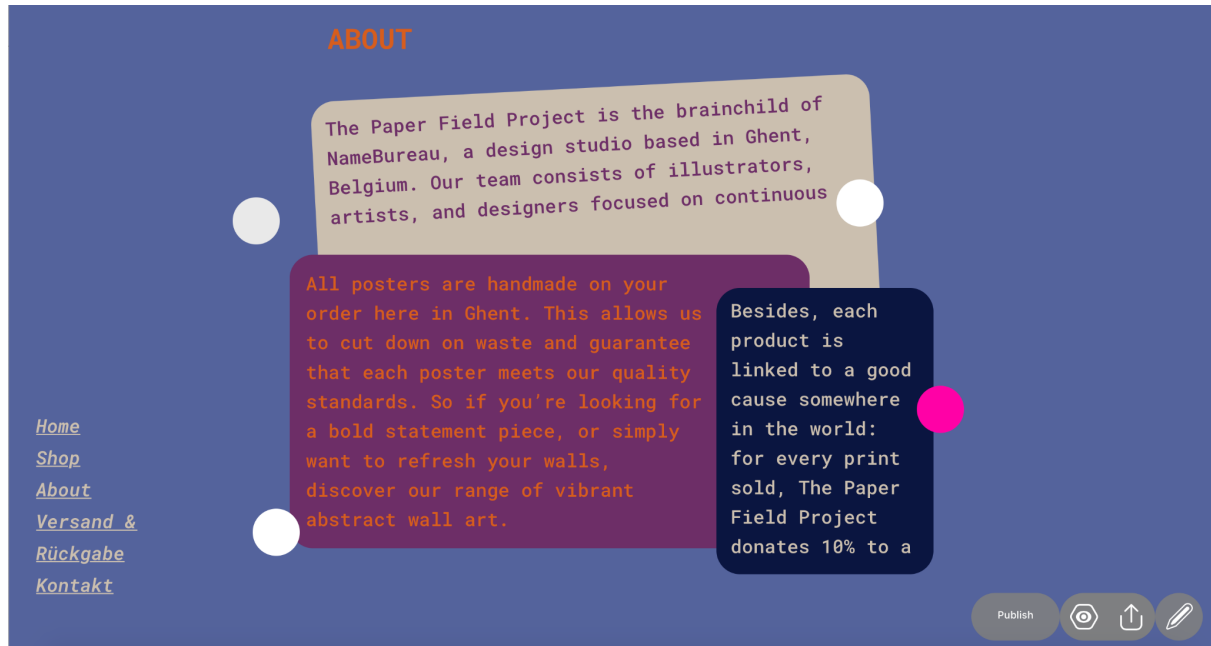
Beispielbild Webseite_5



Beispielbild Webseite_7



Beispielbild Webseite_8



Beispielbild Webseite_9



Beispielbild Webseite_10

KONTAKT

DU HAST FRAGEN? SCHREIB UNS!

Name

Email

Nachricht

Senden

[Home](#)

[Shop](#)

[About](#)

[Versand &](#)

[Rückgabe](#)

[Kontakt](#)

Publish

RADIKALE GESPRÄCHE!

WHAT?!
WHAT?!
WHAT?!

Mit „Radikale Gespräche“
geht ihr auf eine
15- bis 30-minütige
Zeitreise vom
19. bis ins anfängliche
20. Jahrhundert.

Die Industrialisierung, das
enorme Bevölkerungswachstum,
feministische und
sozialpolitische Kämpfe
sowie die Umbrüche vom
Kaiserreich zur Weimarer
Republik bis hin zum
Nationalsozialismus prägen
diese rasante Zeitspanne.

Über die Spielkarten werden
auch historische Fakten
spannend vermittelt. Diese
erlebt ihr aus verschiedenen
Perspektiven mittels der
fiktiven Charakterkarten.

Vieles, was damals seinen
Ursprung gefunden hat, ist
noch heute präsent und wirkt
ausschlaggebend nach.

Uns war es vor allem wichtig zu
zeigen, dass viele soziale
Kämpfe nicht neu sind.

Um für Fortschritt zu sorgen,
ist es wichtig, zurück zu
blicken, um beispielsweise zu
erkennen, dass für die
Gleichstellung und Anerkennung
ALLER Geschlechter schon lange
gekämpft wird. Oder wie es z.B.
überhaupt dazu kam, dass Tiere
industriell geschlachtet werden.

Das Verknüpfen von früher und heute
ist wichtig für ein allgemeines
historisches und gesellschaftliches
Verständnis. So können wir
irreführenden politischen
Argumenten fundiert begegnen.



ES IST FURCHTBAR SPANNEND!



FÄCTS: SLOW

Was ist der genaue Ursprung
des Wortes "radikal"?

"Radikal" ist ein Adjektiv, welches im
16. Jahrhundert aus dem
mittellateinischen "radicalis"
entlehnt wurde und unter anderem
folgende Bedeutungen hat:

- bis auf die Wurzel
(siehe: Radieschen
- lat. radix, Genitiv radicis)
- bis zum äußersten
gehend
- gründlich



Anfang des 19. Jahrhunderts kamen
folgende Bedeutungen hinzu:

- extrem eingestellt
- kompromißlos
- unnachgiebig

Auch das Substantiv "Radikalismus"
entstand hierbei:

- bis zum Äußersten gehende
Verfolgung der Ziele



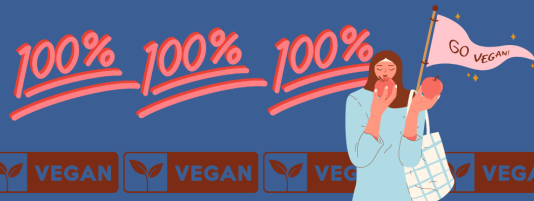
Der Begriff "Radikalismus" und
"Extremismus" werden oft synonym
verwendet, jedoch unterscheiden
sie sich in ihrer Bedeutung.

Es ist ein umfassendes Thema,
hier in kurz die Abgrenzung,
welche das Bundesamt für
Verfassungsschutz definiert:

Radikalismus bezieht sich auf
überspitzte Denkweisen, welche
gesellschaftliche Missstände
sozusagen an ihrer Wurzel, also an
den grundlegenden Ursachen dieser
betrachtet und an diesen zu
beseitigen versucht.

Radikale Ansichten haben demnach in
einer pluralistischen Gesellschaft
ihre Legitimität und können vor
allem auf alle möglichen
Dinge bezogen sein.

Beispielsweise kannst du radikal
VeganerIn sein, weil du in dem
Konsum von Fleisch ein grundlegendes
Problem für Tier, Umwelt und Mensch
siehst und bei diesem Thema so eine
starke Überzeugung hast, dass es
kein Argument für dich gibt, welches
dich umstimmen würde.



Extremismus ordnet das Bundesamt für Verfassungsschutz hingegen als Denkweise ein, welche sich vor allem gegen demokratische und freiheitliche Grundwerte richtet. Es stellt also eine Bedrohung für die grundlegende Verfassungsordnung dar.

Beispielsweise lehnt der *rechte Extremismus* die Gleichheit zwischen Menschen grundlegend ab und will diese konstitutionell abschaffen.

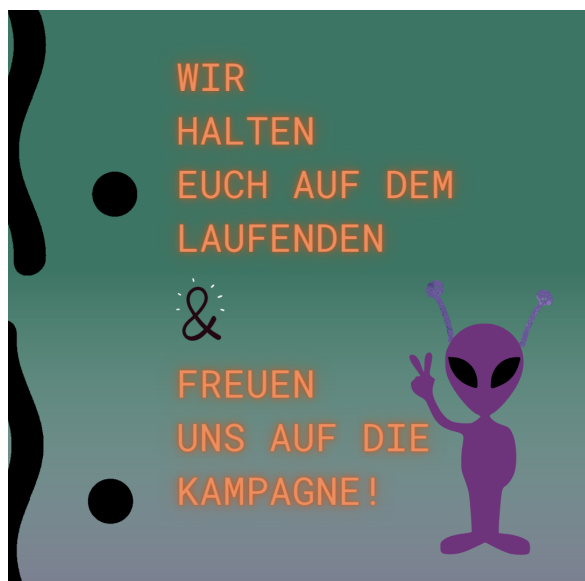
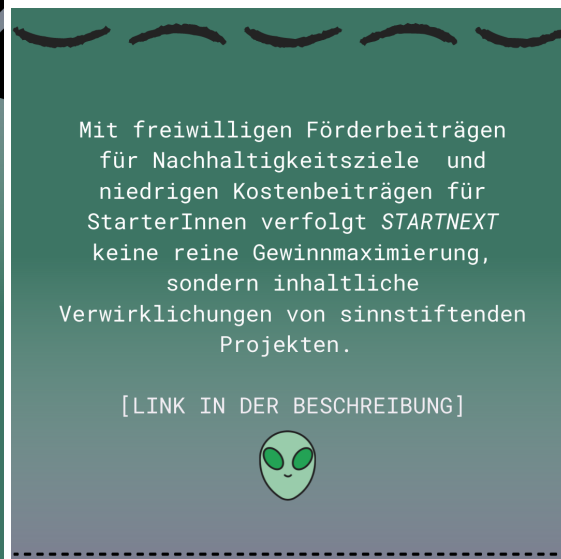
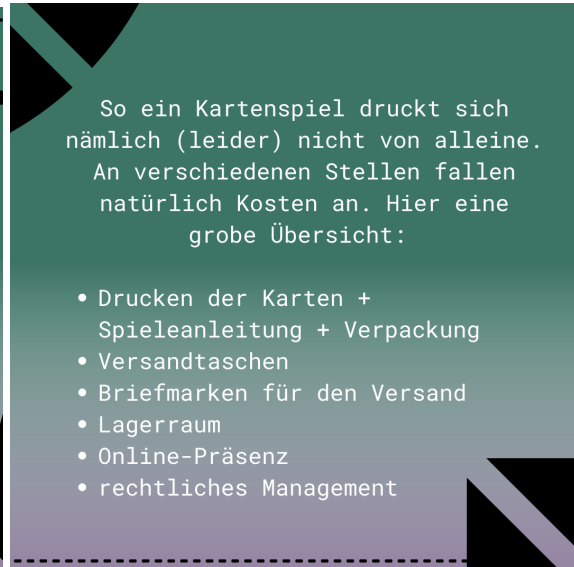
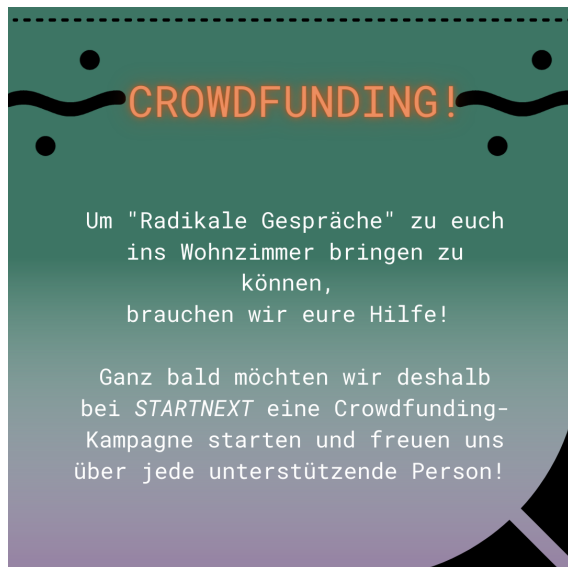
Der *linke Extremismus* hingegen verabsolutiert diese Gleichheit und möchte entsprechend kapitalistische Strukturen, welcher Menschen in unterschiedliche Klassen teilt, abschaffen.

FÄCTS:STOVF

auf dem Punkt:

Per Definition möchte *Radikalismus* ein System grundlegend verändern während der

Extremismus ein System grundlegend abschaffen/überwinden will.



4. Ausblick

Vom 17.-18. Oktober findet eine **intensive interne Spielphase** statt, bevor erneut mit externen Personen gespielt werden soll:

Neben den oben genannten Verbesserungsvorhaben soll auch ausprobiert werden von der bisherigen Metrik des Spiels, welche sich an Exploding Kittens orientiert hat, wegzukommen und zu experimentieren, ob direkt verschiedene Nachziehstapel nach Kategorien besser spielbar sind als wie bisher ein einziger Nachziehstapel.

Wie bereits in Punkt 2 erwähnt, soll der Text bearbeitet und vor allem auf den Spielkarten reduziert werden. Auch das konkrete Design wollen wir nochmals überarbeiten.

Am 18. Oktober findet auch ein Treffen mit einem weiteren Spielexperten, welcher gleichzeitig über historische Expertise verfügt.

Hierbei wollen wir vor allem Fragen bezüglich des historischen Faktenchecks klären, wie am besten mit Quellen umgegangen werden soll und wie genau ein guter Verknüpfungspunkt zwischen Wissensvermittlung und Spiel gelingen kann.

Zentrales Ziel derzeit ist, den Spielspaß maximal zu erhöhen, um schließlich mit einem guten Produkt in die Crowdfunding-Kampagne zu starten.